

Предисловие

Не люблю писать предисловия.

Вернее, даже ненавижу.

По большей части я их не только не пишу, но и не читаю, потому как книга вполне способна рассказать о себе без дополнительных пояснений. Если текст нуждается в костылях, то, скорее всего, у него проблемы. Совсем необязательно с повествованием худо (хотя и такое исключать нельзя). Проблема может быть иного толка, не зависящая от качества. Например, читателю надо намекнуть на некие нюансы, связанные с произведением, — неочевидные и вовсе не известные широким кругам. Случаются и переиздания, тогда предисловие — это признак хорошего тона. Не плохо рассказать о внесённых изменениях, если таковые имели место, напомнить, зачем автор вообще взялся за разработку темы, почему потребовался перезапуск книжки

помимо простых шкурных интересов наподобие безвременно закончившегося тиража и т. д.

Попробуйте с налёта прочитать «Повесть о Сегри и Абенсеррахах». Старина Хинес Перес де Ита был погружён в контекст XVI века, он в нём жил, а мы — нет. Не жили и не погружены. Без предисловия (и могучего справочного аппарата) тяжеловатым окажется чтение, если вы, конечно, не медиевист с цельным прицепом специальных знаний.

Но в целом, в целом не люблю предисловия.

Встречаются счастливые исключения. Вот Стивен Кинг, например. Дедушка умудряется создавать на редкость очаровательные введения, которые органично вплетены в массив истории, читать — одно удовольствие. Впрочем, я могу быть необъективен, и мне просто нравится его сладкопевный стиль. В данном случае это не более чем мнение, не смею навязывать.

Итак, предисловие к повести «Инцидент», которую я взял смелость представить на твой

суд, читатель. Объективность заставляет признать, что у текста есть проблемы, а значит, придётся его предварить парой-тройкой уточнений, которые могут быть полезны для общего понимания.

Повесть уже была почти издана, каким бы странным ни показался такой оборот, — это раз; к ней полагался катастрофического размера контекст, созданный отличным коллективом профессионалов. Я этот контекст знаю, а ты — нет, и, более того, подавляющее большинство читателей не имеет ни единого шанса причаститься. Ну а раз уж мы замахнулись, придётся кое-что пояснить.

Дело в том, что повесть «Инцидент» (и ещё одну — «Дед») я написал по заказу фирмы 1С для промоушена компьютерной игры «Новый Союз–2013». А игра взяла и не вышла — такое случается куда чаще ожиданий. Что особенно обидно, гибель игры на стадии проекта — это участь большинства проектов в моей личной карьере геймдева. Наверное, карма хреновая. Словом, накрылась наша затея, а значит, какого лешего происходит

в книжке, вы вряд ли поймёте. Уж больно много там такого, что должно было разъяснить основное произведение — уж поверьте мне — исполинских размеров. Но теперь уже не разъяснит. Придётся мне.

В то героическое время, а речь о 2005–2010-х годах, главной культурной доминантой был всяческий постап. Советское наследие на тот момент уже так вдумчиво развалили, что эстетика руин была понятна решительно каждому. Мы все жили на остатках великой страны (и поныне мало что изменилось к лучшему), проедая недоеденное и разворовывая недоразворованное. Сиречь тема выживания за счёт коллекционирования лута и дропа была крайне созвучна вибрациям наших душ и прочего коллективного бессознательного. Ну, то есть просилось что-то такое в культурку, рвалось что-то.

И вырвалось.

В 2007-м талантливый украинский предприниматель Сергей Григорович и его GSC Game World после всех крайне занятных «Казаков» и «Веномов» запустили игровую

франшизу «Сталкер». Бахнуло так, что словами не описать. Четыре миллиона проданных копий и не поддающееся подсчету количество уворованных «пираток». С тех пор любой заход в издательства с замечательной идеей «а давайте я вам что-нибудь этакое напишу» начинался со встречного предложения: «напишите постапокалипсис». Чтобы Зона, артефакты, аномалии, мутанты, кидать гайку и вот это вот всё. Успех сопутствующей книжной серии «Сталкер» намекал, что работать надо только в этом направлении.

Хорошо за семьдесят романов, тридцать авторов, среди коих звонкие и знаменитые имена Александра Зорича, Юры Бурносова, Серёжи Челяева, тиражи 20–90 тысяч экземпляров! Что вам ещё нужно?!

Меня лично сия радиоактивная электричка люто бесила, и я не стал «нырять в этот сортир. Присяга, честь офицера, мундир. Чистые руки воду не мутят» и так далее. Хотя, оглядываясь назад, могу сказать: зря не стал. Перспектива издаться и очень недушно

заработать рисовалась более чем внятная. Подумаешь, не нравится сеттинг! Никто не мешал написать что-то пристойное. Ну или хотя бы попытаться. Юношеский максимализм, однако, и разные неверно истолкованные табу наступили на горло песне.

Оказалось, что радиоактивная электричка бесила не одного вашего покорного слугу.

Причём бесила, но в строго конструктивном ключе.

В чём замес?

Во-первых, гибрид «Пикника на обочине» и «Безумного Макса» с точки зрения науки является какой-то неадекватной хренью. Почему у Стругацких образовалась Зона со всяким непонятным — понятно. Следы побочной деятельности инопланетных братьев по разуму — экзовизит, самый мощный козырь в рукаве мировой фантастики. А вот выброс радиации из четвёртого блока не в состоянии породить ни физических аномалий, ни мутантов. Точка. Хотя ядерную бомбу урони — не получится ничего подоб-

ного. История про некий дополнительный аномальный выброс звучит крайне неубедительно, потому как не имеет нормального физического пояснения.

Во-вторых, Зону, появившись такая вместе с замечательными артефактами, гарантированно возьмёт под крыло самая сильная банда на районе — государство. Не будет никаких сталкеров, мародёров, бродяг и прочих элементов с пониженной социальной ответственностью. Будут армейские блокпосты, товарищ майор местного КГБ и камеры на каждой сосне. Третьего не дано, равно как и второго.

Вся эта «сталкерская» бодяга — бодяга, со всем уважением к творчеству талантливых коллег и восхищению фанатов.

Так вот, от всей этой ахинеи пригорало не только у меня. Ещё один видный представитель украинского игростроя, фирма Best way и её командир Дмитрий Морозов, решили-таки вскочить в радиоактивную электричку, но на платформе нормальной научной фантастики. Чтобы не стыдно людям

показать. Располагалась почтенная фирма тогда в Северодонецке. Это Луганская область, если что, теперь там компьютерных игр не строят, м-да, но это к слову.

Для максимальной эффективности обратились к одному из лучших фантастов на территории СССР — Александру Зоричу. Единый в двух лицах Яны Боцман и Дмитрия Гордевского писатель взялся за дело с присущей ему глубиной подхода. Так получилось, что и у Яны, и у Мити высшее математическое образование, а заодно они кандидаты философских наук. То есть под причёсками оба «имеют много кое-что». Александр Зорич страшно силён.

Чуть позже к проекту подключился ещё один умный человек — представитель издателя, продюсер игрового направления компании 1С Юрий Мирошников. В своё время он сделал для отечественного геймдева много хорошего. А ещё много хорошего он сделал для вашего скромного повествователя. В частности привлёк к работе над той радиоактивной историей в качестве

вспомогательного сценариста, потому что я умею придумывать всякое и пишу искрометные диалоги. Диалогов для игрушки нужна какая-то нереальная тонна. И мы все принялись морщить мозг, чтобы получилось красиво.

И красиво получилось.

Что имелось в нашем активе? Нужны аномалии, мутанты, мародёры, кидать гайку и прочая выживальщина. Но чтобы поумному. Надо было всё это как-то объяснить. Не бывает от гамма-альфа-бета-излучения никаких мутантов и аномалий, а они должны быть, ибо мутант хорошо продаётся. Какую-то дурацкую Зону мы решительно отринули, превратив в Зону весь наш земной шарик. Планета, согласимся, товарищами из спецслужб принципиально неконтролируема, а значит, можно плести всё что угодно — любые артефакты и аномалии сгодятся.

Но, чёрт возьми, как насочинять с три короба, не превратившись в очередного «Сталкера»?

Извольте видеть.